MASTER OF MAGIC

Vejledning på dansk

Musekommandoer

Vi går ud fra, at du kender til hvordan, man bruges en mus, såsom at klikke og trække. To af knapperne på musen skal bruges. Følgende definitioner bruges i resten af vejledningen:

"*Klik*": Sæt pilen over det valgte område og tryk venstre museknap.
"*Højreklik*": Som ovenstående, blot med højre museknap.
"*Åbne en menu*": Klik på menuens navn i menubjælken.
"*Vælge*": Klik på det ønskede.
"*Flyt*": Du flytter pilen ved at flytte den uden at klikke.
"*Klik på en knap*": Klik på knappen på skærmen.
"*Flip*": Klik på knappen - så skifter den mellem to muligheder.

Hovedmenuen

Efter at have installeret Master of Magic og startet det op, er du i hovedmenuen. Fra denne menu kan du vælge at fortsætte det seneste spil, du har spillet (det kan du selvfølgelig ikke første gang, du starter op), at hente et tidligere spil eller at starte et nyt spil. Klik på den ønskede knap.

CONTINUE: Fortsæt fra det seneste spil. Bemærk at alle spil automatisk gemmes hver fjerde omgang i en midlertidig fil.

LOAD GAME: Herefter vælges det spil, du vil hente.

NEW GAME: Se i næste sektion, hvordan et nyt spil startes.

QUIT TO DOS: Spillet stoppes og PC'en går til DOS.

Valg af nyt spil

Hvis du har valgt at starte på et nyt spil i hovedmenuen, kommer du til NEW GAME menuen. Her kan du vælge forskellige parametre ved at klikke på dem og rulle

Quit

gennem mulighederne. Alle parametre har indflydelse på afviklingen af spillet.

SVÆRHEDSGRAD (DIFFICULTY)

Afhængigt af den sværhedsgrad, du vælger, vil din troldmand have fordel fremfor eller være dårligere i forhold til computerspillerens. Ydermere påvirkes dit skatkammer, byens befolkning, produktion, befolkningstilvækst og troldmandens evne til at udvikle nye evner.

Derudover gør en højere sværhedsgrad det lettere for fremmede troldmænd at erobre Arcanus og Myrror, mens deres tolerance overfor dine diplomatiske evner og deres aggressive evner falder. Det er ikke uden grund, at Impossible hedder imposible. Nu er du advaret!

BEMÆRK: Uanset hvilken sværhedsgrad, du har valgt, er HELP knappen altid til rådighed. Ved at højreklikke på et område på stort set enhver skærm, kan du få hjælp til det pågældende sted.

MODSTANDERE (OPPONENTS)

Vælg antallet af fjendtlige troldmænd med OPPONENTS knappen. Foruden at afgøre, hvor mange troldmænd, du er oppe imod, har valget indflydelse på, hvor lang tid der går før den første kontakt med en anden troldmand. Hvor kontakt med fjendtlige troldmænd kan have en positiv effekt (f.eks. kan evner og magi udveksles), kan det også have en negativ effekt, da spændingerne stiger efterhånden som du får mere magt. Det er en god idé at give sig tid til at udvikle nogle evner og etablere et par byer for at have mere magt i baghånden før man tager fat i andre troldmænd.

JORDMÆNGDE (LAND SIZE)

Her angives den omtrentlige størrelse af kontinenter og proportionerne på land i forhold til vand. Vælg omhyggeligt og tænk på fordelene ved hver valgmulighed. Jordmængden påvirker den hastighed, hvormed du kan etablere kontakt med andre troldmænd. Lille jordmængde betyder dannelsen af mange små øer adskilt af kæmpe havområder, hvilket giver en langsom kontakt og vice versa. Samtidigt gør en lille jordmængde det sværere at udforske og udvide.

MAGISKE EVNER (MAGIC STRENGTH)

I Master of Magics verden er der mange kilder til magisk magt. Disse kan opdeles i knudepunktskilder og bykilder (såsom skrin og templer). Du kan vælge, hvor stærke dine knudepunktskilder (nodes) skal være.

Magiske evner er meget vigtige for at udvikle nye evner og grundelementet for de kæmpende troldmænd i kampen om Arcanus og Myrror. Derfor vil de fjendtlige troldmænd være meget ihærdige for at få magten over knudepunkterne, hvis de er en god kilde til magisk magt. Hvis knudepunkterne er en svag kilde til magisk magt, er bykilderne mere interessante, hvormed fjenderne motiveres til både at udvide og fornye deres byer.

BEKRÆFTELSE (OK ELLER CANCEL)

Når du har fået sat parametrene ovenfor som ønsket, klikker du på OK for at komme videre. Du kan også trykke CANCEL for at vende tilbage til hovedmenuen.

Sådan startes spillet.

Hovedskærmen i Master of Magic er stedet, hvor tingene sker. Her beskrives kort hver sektion af hovedskærmen.

Der er syv knapper (GAME, SPELLS, ARMIES, CITIES, MAGIC, INFO og PLANE) i toppen af skærmen. Ved at klikke på disse knapper kommer du til nye skærme eller menuer.

GAME fører dig til spillevalgsmenuen, hvor du kan gemme og hente spil.
SPELLS giver dig en liste over aktuelle magiske evner.
ARMIES viser hærenheder og helte under din kontrol.
CITIES viser byer og udposteringer.
MAGIC giver dig mulighed for at se og fordele din magiske magt og se dine modstandere.
INFO viser en liste over rådgivere. ADVISOR knapperne kan give dig vigtig information om verdenen, evnebiblioteket, andre troldmænd m.m.
PLANE knappen flipper mellem Arcanus og Myrror.

Det lille kort er i øverste højre hjørne af hovedskærmen. Klik på et sted på dette

kort vil sætte det pågældende sted i centrum.

Statusvinduet under det lille kort viser mængden af guld og mana i dine reserver.

Aktivitetsvinduet viser hvor meget guld, mad og mana, du producerer for hver omgang. Hvis et af disse tal er rødt, så taber du den angivne mængde for hver omgang! Når dette sker, er det en god idé at rette op på problemet, så det ikke fortsætter. Bemærk, at overskydende guld og mana lægges til mængder vist i statusvinduet for hver omgang, mens overskydende mad omdannes til guld. Dette vindue overskygges af enhedsvinduet, når det er tid for en enhed at bevæge sig.

I nederste højre hjørne af hovedskærmen er NEXT TURN knappen. Ved at klikke på den starter du næste omgang af spillet. Således opdateres al økonomi, diplomati og forskningsdata med en omgang og giver dine enheder mulighed for at starte en ny bevægelse.

Den største del af hovedskærmen viser bevægelserne. Her kan du se en lille by med et flag på toppen, som repræsenterer din første by. Alle udforskninger, troppebevægelser og opbygning af udposter og veje foregår i denne del af hovedskærmen.

Spillet

Ved at klikke på GAME knappen kommer du til gameskærmen. Gameskærmen kan bruges til at gemme og hente spil, hoppe til DOS og justere spillets parametre.

GEMME SPIL: Klik på et af de otte slots i midten af skærmen. En markør dukker op, hvorefter du skal indtaste et navn eller en kort bekrivelse for det igangværende spil. Bagefter klikkes på SAVE knappen i bunden af skærmen. Hvis der allerede er et navn i det slot, du har valgt, kan du enten gemme spillet under det navn eller indtaste et nyt, ved at bruge BackSpace henover det gamle navn.

HENTE SPIL: Klik på det slot, som spillet blev gemt under. Navnet eller beskrivelsen fremhæves. Derefter skal du klikke på LOAD knappen.

SETTINGS: Her kan du flippe en del parametre. Ud for hver indstilling kommer der et rigtig-tegn i boxen, hvis det pågældende parameter er On.

Der er følgende parametre at vælge imellem:

Sound effects: Lydeffekter?

Background Music: Musik i baggrunden?
Event Music: Speciel musik ved særlige begivenheder?
City Spell Events: Vil du vide, når en by er ved at blive fortryllet?
Overland Spell Events: Vil du vide, når en by forhekses overland?
Summoning Events: Vil du vide, når der kaldes til møde?
End of Turn Summary: Resumé efter hver omgang?
Automatic Advice: Skal computeren rådgive dig automatisk?
Random Events: Skal der opstå tilfældige begivenheder?
End of Turn Wait: Vil du selv klikke End Of Turn?
Strategic Combat Only: Vil du slippe for selv at gå i kamp?
Additional Unit Information: Skal du informeres om resourcer under kamp?
Enemy Moves: Vil du kunne se fjendtlige troppebevægelser?
Enemy Spells: Vil du vide, når andre troldmænd tryller?
Spell Book Ordering: On=Evner sorteres efter kategori.
Spell Animations: Vil du se fortryllelsen efter at have brugt den?
Snow Node Owners: Skal nodes farves, så du kan se ejeren?
Expanding Help: Skal hjælpefunktionen udvides med grafik?

Klik på OK knappen, når du er færdig med at flippe.

QUIT: Hop tilbage til DOS.

OK: Hvis du vil tilbage til spillet fra GAME skærmen, skal du bare klikke på OK.